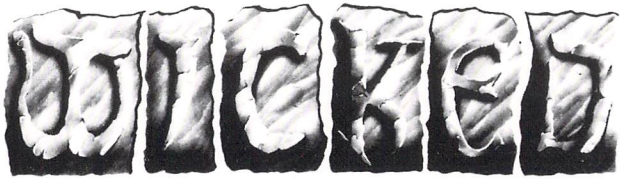
WICKED

PLAYERS GUIDE


DUCKED

ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

LOADING WICKED

ATARI ST: Turn on your ST and insert the WICKED disc. It will then run automatically.

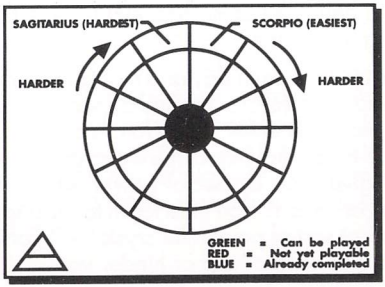
AMIGA : Turn on your Amiga as usual. If prompted for a Kickstart disc, insert one into the internal drive. When prompted for a Workbench disc, insert the WICKED disc which will then run automatically.

HOW TO PLAY WICKED

Plug the joystick into the port not occupied by the mouse. Watch the demo sequence for a brief explanation of the rules or press the trigger to start immediately. Select from the three game balance options and press the trigger again to start the game.

THE EYE OF INFINITY:

The all-seeing eye looks on as you select your battleground against evil in the twelve great constellations of the Universe - the zodiac star signs.



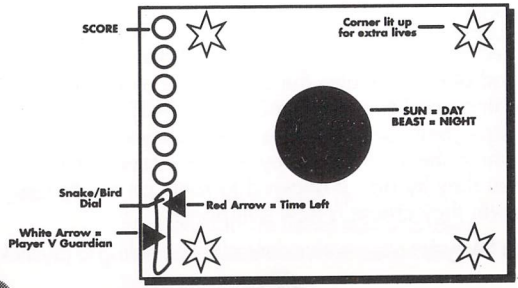
Initially you can choose from any of the first three constellations (move the cursor with the joystick and then press the trigger). If you win a constellation you are then able to play up to three levels higher and can select a challenge of appropriate difficulty and matching reward if you are successful.

THE CONSTELLATION MAP:

After selecting a constellation on the eye screen, a map of it unrolls, showing all the stars with three highlighted. You must purge these three of evil to complete the constellation and save the Universe from the creeping infestation of darkness. Point to a star with the dagger and press the trigger.

THE PLAY SCREEN:

Good and Evil: As you enter the screen, good (red and yellow) portals and evil (blue and green) portals are already producing good and evil growth of the same colours.



As good growth can only cover evil growth that you have shot - turning it blood red - you must shoot a pathway through the evil growth from your good growth to his evil portals. These evil portals are invulnerable to your fire but can be destroyed if covered by good growth.

When all evil PORTALS (not necessarily all evil growth) have been eliminated, the screen is won. If, however, the evil growth is allowed to cover all of your good portals the screen is lost, along with a life.

Sporing/creating new good and evil portals: As well as producing a fixed amount of growth, all portals have the ability to reproduce. When the sun face appears - during daytime - good spores (small silver discs) appear on good portals. If you touch one you will pick it up and can drop it ON EXISTING GOOD GROWTH ONLY, by pressing the trigger, creating a new good portal. These should be positioned close enough to evil portals to attempt to grow over them but not so close that you cannot defend them against evil growth.

When the beast is dominant -at night - a distinctive sound effect indicates the creation of evil spores (red flashing stars) over evil portals. It is always a priority to destroy them. They can be killed by your fire or by touching them either as they rest for a few moments or when they fly off. If allowed to settle on existing evil growth they create a new evil portal.

The Player: Momentum control is according to joystick direction and varies with game balance being least on tactical and most on arcade. Holding down the trigger produces continuous fire in the direction of the joystick and stops the player moving.

The Guardians: (There are seven, such as the Devil, the Spider or the Hand). The Beast sends his Guardians and their Servants from the land of Pandaemonium to protect his evil portals. On the left of the snake/bird dial, a white arrow indicates your status in the battle against the Guardian. During daytime you can shoot the Guardian, moving the white arrow up. If it reaches the top, the Guardian is sent back to Pandaemonium and you win a brief respite. When the Guardian or his Servants touch the player, the white arrow falls. If it reaches the bottom of the dial, you lose a life. YOU CAN ONLY HURT THE GUARDIAN DURING DAYTIME, at night your bullets have no effect.

On the right of the snake/bird dial is a red arrow which falls continually. An insistent beat indicates that you are running out of time. When the red arrow reaches the bottom, all hell is let loose and evil portals burst out enveloping the screen.

The Tarot: Once each day and night the central face opens revealing a Tarot card, and a special crystal flies out and lands, sent either by the forces of good or evil. If you touch the crystal before the worm pushes it off the screen, it gives you a special power which may be good, bad or mixed. You must learn to read the cards to know what sort of power the crystal will confer and whether it was sent to help or hinder you.

Winning & losing: To win the game you must complete the hardest constellation, Sagittarius. You lose the game when all of your lives are lost.

GETTING STARTED

Watch the demo sequence to get to know the look of the portals, growth, spores, Guardians etc. Start the game on standard mix and play Scorpio (where the dagger is first positioned), the easiest constellation. Choose any star on the map.

Once on the play screen, concentrate on the priorities: Pick up and drop spores on good growth close to evil portals. Shoot a path through the evil growth so that good growth can cover these evil portals. Destroy all evil spores when they are created.

As you progress, learn to read the Tarot cards and deal with the Guardians as they become more dangerous.

USEFUL KEYPRESSES

P - Pause. Trigger to restart.
Space - Exit play screen and return to constellation screen, forfeiting a life.
Esc - Restart game.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instruction carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT
0734 310003

ACTIVISION UK LTD
BLAKE HOUSE
MANOR FARM ROAD
READING RG2 0JN

©Electric Dreams Software 1989
©Computer game Binary Vision 1989

Designed by:	Paul Norris and Rupert Bowater of Binary Vision Ltd.
Graphics by:	Neil Strudwick
Amiga sound fx & music:	Richard Joseph
ST sound fx & music:	Wally Beben
Programmed by:	Paul Norris
Produced by:	Software Studios
Special thanks to:	Jonathan Strudwick, Rob Shepherd, Electronic Pencil Company, Richard Leinfellner, Hanna Bacon, Peter Baker and J P Gibbons.

WICKED

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

ATARI ST: Accendi il computer ed inserisci il dischetto gioco. Il programma si carichera' in modo automatico.

AMIGA: Accendi il computer ed inserisci il dischetto gioco al comando Workbench.Il programma si carichera' in modo automatico.

IL GIOCO:

Inizialmente devi scegliere una delle tre costellazioni (sposta il joystick e premi il tasto fuoco per operare la selezione). Se combatterai valorosamente, potrai proseguire nelle altre costellazioni che hanno livelli piu' difficili. In ogni missione, devi ripulire la costellazione da ogni nemico e salvare cosi' l'universo. Per completare il gioco devi terminare la costellazione piu' difficile, quella del Sagittario.

TASTI UTILI:

P - Pausa

Spazio nello - Esci dallo schermo gioco ed entri scermo costellazione

ESc - Ricominci il gioco.

CHARGEMENT DE WICKED

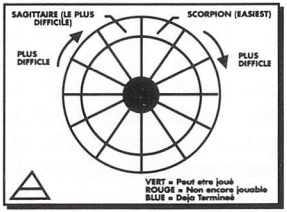
ATARI ST : Allumez votre ST et introduisez le disque Wicked. Il se déroulera automatiquement.

AMIGA : Allumez votre AMIGA comme d'habitude. Si on vous demande un disque Kickstart, insérez-le dans le lecteur interne. Si on vous demande un disque Workbench, insérez le disque Wicked qui se déroulera automatiquement.

COMMENT JOUER WICKED

Branchez le manche à balai dans l'entrée qui n'est pas occupée par la souris. Une brève explication du règlement vous est donnée dans la séquence de démonstration. Si vous voulez commencer immédiatement, appuyez sur la gâchette. Sélectionnez une option de jeu parmi les trois options disponibles et appuyez sur la gâchette de nouveau pour commencer le jeu.

THE EYE OF INFINITY

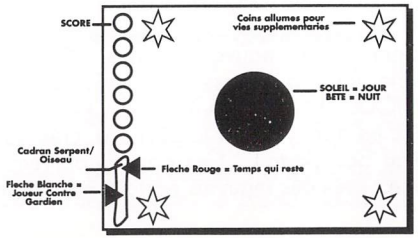


L'œil qui voit tout vous observe, alors que vous sélectionnez votre champ de bataille contre le mal dans les douze grandes constellations de l'Univers - les signes du zodiaque. Au début, vous pouvez choisir une constellation quelconque parmi les trois constellations (déplacez le curseur avec le manche à balai puis appuyez sur la gâchette). Si vous gagnez une constellation, vous pouvez alors jouer jusqu'à trois niveaux plus hauts, etvous pouvez sélectionner un défi avec la difficulté appropriée et la récompense équivalente dans le cas où vous réussissez.

LA CARTE DES CONSTELLATIONS

Après avoir sélectionné une constellation dans l'écran de l'œil, une carte de cette constelation se déroule, montrant toutes les étoiles, avec trois d'entre elles mises en relief. Vous devez extirper le mal de ces trois étoiles pour compléter la constellation et sauver l'Univers de l'infestation insidieuse de l'obscurité. Pointez sur une étoile avec le poignard et appuyez sur la gâchette.

L'ECRAN DE JEU



Le Bien et le Mal: Quand vous entrez dans l'écran, les bons portails (rouges et jaunes) et les mauvais portails (bleus et verts) sont déjà en train de produire des croissances bonnes et mauvaises des mêmes couleurs.

Vu que la bonne croissance ne peut couvrir que la mauvaise croissance que vous avez abattue - en la rendant rouge sang - vous devez, à coups de feu, vous frayer un chemin à travers la mauvaise croissance, de votre bonne croissance aux mauvais portails. Ces mauvais portails sont vulnérables à votre feu mais peuvent être détruits s'ils sont recouverts par la bonne croissance.

Une fois tous les mauvais PORTAILS (pas nécessairement toute la mauvaise croissance) éliminés, l'écran est gagné. Si, au contraire, la mauvaise croissance recouvre tous vos bons portails, vous perdez l'écran ainsi qu'une vie.

Spores/création de nouveaux portails bons et mauvais: De même qu'ils produisent une quantité fixe de croissance, tous les portails ont la capacité de reproduire. Quand le visage du soleil apparaît - dans la journée - les bonnes spores (petits disques d'argent) apparaissent sur les mauvais portails. Si vous en touchez une, vous la ramasserez et vous pouvez la lâcher UNIQUEMENT SUR LA BONNE CROISSANCE EXISTANTE en appuyant sur la gâchette, créant ainsi un nouveau bon portail. Ces portails doivent être placés assez près des mauvais portails pour pouvoir essayer de croître au-dessus d'eux, mais pas trop près sinon vous ne pourrez pas les défendre contre les mauvaises croissances.

Quand la bête est dominante, la nuit, un effet sonore distinct indique la création de mauvaises spores (étoles rouges clignotantes) au-dessus des mauvais portails. Les détruire est une priorité. Vous pouvez les détruire avec votre feu ou en les touchant lorsqu'elles se reposent pendant un moment ou quand elles s'envolent. Si vous leur permettez de se poser sur la mauvaise croissance déjà existante, elles créent un nouveau mauvais portail.

Le Joueur: Le contrôle de la vitesse et de la direction se fait fait avec le manche à balai et varie avec la balance du jeu se penchant moins sur la tactique et plus sur l'arcade. En tenant la gâchette enfoncée, vous occasionnez un feu continu dans la direction du manche à balai et vous arrêtez le déplacement du joueur.

Les Gardiens: (Il y en a sept, dont le Diable, l'Araignée ou la Main). La Bête envoient ses Gardiens et leurs Serviteurs de la terre de Pandaemonium pour protéger ses mauvais portails. A gauche du cadran serpent/oiseau, une flèche blanche indique votre situation dans la bataille contre le Gardien. Dans la journée, vous pouvez abattre le Gardien en déplaçant la flèche blanche vers le haut. Si la flèche atteint le sommet, le Gardien est envoyé à Pandaemonium et vous gagnez une courte trêve. Quand le Gardien ou

ses Serviteurs touchent le joueur, la flèche blanche tombe. Si elle atteint le bas du cadran, vous perdez une vie. VOUS NE POUVEZ BLESSER LE GARDIEN QUE DANS LA JOURNEE; la nuit, vos balles n'ont aucun effet.

A droite du cadran serpent/oiseau se trouve une flèche rouge qui tombe sans arrêt. Un battement persistent indique que vous manquez de temps. Quand la flèche rouge atteint le bas, c'est la débandade et les mauvais portails surgissent et enveloppent l'écran.

Le Tarot: Une fois dans la journée et une fois la nuit, la face centrale s'ouvre, découvrant un tarot d'où surgit un cristal spécial qui s'envole puis vient atterrir, envoyé soit par les forces du bien soit par les forces du mal. Si vous le touchez avant qu'il soit poussé hors de l'écran par le ver, le cristal vous donne un pouvoir spécial qui peut être bon, mauvais ou mélangé. Vous devez apprendre à lire les cartes pour déterminer le genre de pouvoir que donnera le cristal et pour savoir si le cristal a été envoyé pour vous aider ou pour vous mettre des bâtons dans les roues.

Victoire & défaite: Pour gagner le jeu, vous devez compléter la constellation la plus difficile, Sagittaire. Vous perdez le jeu si vous perdez toutes vos vies.

COMMENT DE MARRER

Observez la séquence de démonstration pour savoir à quoi ressemblent les portails, la croissance, les spores, les Gardiens, etc.

Commencez le jeu sur un mélange standard et jouez Scorpion (là où le poignard est placé au début), la constellation la plus facile. Choisissez une étoile quelconque sur la carte.

Une fois sur l'écran de jeu, concentrez-vous sur les priorités: Ramassez et lâchez les spores sur la bonne croissance près des mauvais portails. Frayez-vous un chemin à coups de feu à travers la mauvaise croissance de manière que la bonne croissance recouvre ces mauvais portails. Détruisez tous les mauvaises spores quand ells sont créées.

Lors de votre progression, apprenez à lire les cartes de tarot et occupez-vous des Gardiens quand ils deviennent plus agressifs.

TOUCHES UTILES

P	Pause. Gâchette pour reprendre.
ESPACE-MENT	Quittez l'écran de jeu et retournez à l'écran des constellations au prix d'une vie.
Esc	Recommencez le jeu.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Notre politique est une politique d'amélioration constante de notre gamme de produits et nous avons atteint des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous offrir ce produit. Si vous avez des difficultés quelconques de chargement, la faute ne se trouvera probablement pas dans le produit lui-même. Nous

vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de recommencer le chargement en faisant attention de suivre les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel soigneusement. Si les difficultés persistent, consultez le manuel de l'Utilisateur qui a été joint à votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si, après avoir vérifié votre hardware, vous n'arrivez toujours pas à résoudre les problèmes, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à l'endroit d'où vous l'avez acheté.

RENSEIGNEMENTS DES CLIENTS/SUPPORT TECHNIQUE
0734 310003

ACTIVISION UK LTD
BLAKE HOUSE
MANOR FARM ROAD
READIND RG2 0JN

©Electric Dreams Sopftware 1989
©Computer game Binary Vision 1989.

Conçu par	Paul Norris et Rupert Bowater de Binary Vision Ltd.
Graphismes	Neil Strudwick
Effets sonores et musique Amiga	Richard Joseph.
Effets sonores et musique ST	Wally Beben
Programmé par	Paul Norris
Produit par	Software Studios
Remerciements:	Jonathan Strudwick, Rob Shepherd, Electronic Pencil Company, Richard Leinfellner, Hanna Bacon,Peter Baker et J P Gibbons.

LADEN VON WICKED

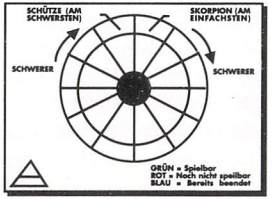
ST: Den Computer anschalten und die WICKED-Diskette einschieben. Das Spiel läuft automatisch.

AMIGA: Den Computer wie gewöhnlich anschalten. Wird die Kickstart-Diskette angefordert, schieben Sie diese ins interne Laufwerk ein. Wenn die Workbench-Diskette angefordert wird, schieben Sie die WICKED-Diskette ein. Das Spiel läuft automatisch.

WIE MAN WICKED SPIELT

Den Joystick an den Port anschließen, der nicht von der Maus benutzt wird. Es erscheint eine Demonstrationssequenz mit einer kurzen Beschreibung der Regeln. Drücken Sie den Feuerknopf, wenn Sie sofort mit dem Spiel anfangen wollen. Wählen Sie eine der drei Optionen fürs Spielgleichgewicht und drücken Sie nochmals den Feuerknopf, um mit dem Spiel zu beginnen.

DAS AUGE DER UNENDLICHKEIT:

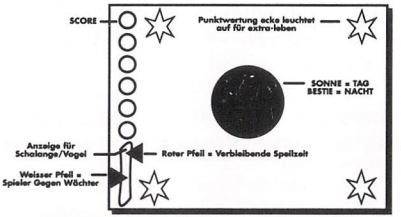


Das allessehende Auge schaut zu, wenn Sie das Schlachtfeld für den Kampf gegen das Böse wählen - in einer der zwölf großen Sternenkonstellationen des Weltalls, den zwölf Tierkreiszeichen. Zu Anfang können Sie eines der ersten drei Sternbilder wählen (den Cursor mit Hilfe des Joysticks bewegen und dann den Feuerknopf drücken). Wenn Sie eines der Sternbilder gewinnen, können Sie in drei höheren Levels spielen und den Schwierigkeitsgrad der Herausforderung mit der entsprechenden Belohnung wählen.

DIE STERNENKARTE:

Nachdem Sie ein Sternbild auf dem Augenbildschirm gewählt haben, erscheint eine Sternenkarte dieser Konstellation mit drei hervorgehobenen Sternen. Sie müssen diese vom Bösen befreien, um das Sternbild erfolgreich zu beenden und die weitere Ausbreitung der Dunkelheit im Universum zu verhindern. Deuten Sie mit dem Pfeil auf einen Stern und drücken Sie den Feuerknopf.

DER SPIELBILDSCHIRM:



Gut und Böse: Wenn der Spielbildschirm erscheint, strömen und wachsen die jeweiligen Farben bereits aus den Pforten des Guten (rot und gelb) und Pforten des Bösen (blau und grün).

Gutes Wachstum kann nur das böse Wachstum überdecken, das Sie bereits abgeschossen haben, und verwandelt es in eine blutrote Farbe. Feuern Sie sich Ihren Weg durch das böse Wachstum zu den Pforten des Bösen frei. Diese Pforten lassen sich nicht durch Ihren Beschuß zerstören, können aber vom Guten überwachsen werden.

Wenn alle PFORTEN des Bösen (nicht unbedingt das böse Wachstum) eliminiert wurden, haben Sie den Bildschirm gewonnen. Gelingt es dem bösen Wachstum jedoch, alle Ihre Pforten des Guten zu überwachsen, haben Sie den Bildschirm und ein Leben verloren.

Kreieren neuer Pforten des Guten und des Bösen: Alle Pforten verfügen nicht nur über die Fähigkeit, ein bestimmtes Wachstum zu produzieren, sondern können sich auch fortpflanzen. Wenn Sie das Sonnengesicht tagsüber sehen können, erscheinen Sporen des Guten (kleine silberne Scheiben) auf den Pforten. Wenn Sie eine Scheibe berühren, können Sie diese aufheben und NUR AUF GUTEM WACHSTUM fallen lassen, indem Sie den Feuerknopf drücken, was eine neue Pforte des Guten kreiert. Plazieren Sie diese nahe genug an bereits existierenden Pforten des Bösen, um diese später mit gutem Wachstum zu überwachsen. Wenn Sie diese jedoch zu nahe plazieren, können Sie diese nicht gegen das Wachstum des Bösen verteidigen.

Wenn die Bestie in der Nacht erscheint, wird die Schaffung von bösen Sporen auf den Pforten des Bösen (rot aufblinkende Sterne) von einem unverkennbaren Sound begleitet. Ihre wichtigste Aufgabe besteht in der Zerstörung dieser Sporen. Diese töten Sie, indem Sie sie unter Beschuß nehmen oder berühren, wenn sie wegfliegen oder sich gerade einige Momente niedergelassen haben. Gelingt es ihnen, sich auf bösem Wachstum niederzulassen und zu wachsen, werden neue Pforten des Bösen errichtet.

Der Spieler: Geschwindigkeit und Bewegungen entsprechen den Richtungen des Joysticks und variieren mit dem Spielgleichgewicht, wobei der Schwerpunkt nicht so sehr auf taktischen Überlegungen liegt, sondern eher auf Arcade-Geschicklichkeit. Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten, wird durchgehend in die Richtung des Joysticks gefeuert, wobei der Spieler sich nicht bewegen kann.

Die Wächter: (Es gibt sieben, z.B. den Teufel, die Spinne oder die Hand.) Die Bestie schickt ihre Wächter und deren Diener vom Lande Pandaemonium aus, um die Pforten des Bösen zu schützen. Auf der linken Seite der Schlange/Vogel-Anzeige erscheint ein weißer Pfeil, der Ihre gegenwärtige Lage im Kampf gegen die Wächter anzeigt. Tagsüber können Sie die Wächter vernichten, was den weißen Pfeil hochbewegt. Erreicht

der Pfeil die Spitze der Anzeige, werden die Wächter nach Pandaemonium zurückgeschickt, und Sie gewinnen eine kurze Atempause. Berührt ein Wächter oder einer seiner Diener den Spieler, sinkt der weiße Pfeil. Erreicht er das untere Ende der Anzeige, verlieren Sie ein Leben. SIE KÖNNEN DIE WÄCHTER NUR TAGSÜBER VERLETZEN, denn in der Nacht sind Ihre Kugeln wirkungslos.

Auf der rechten Seite der Schlange/Vogel-Anzeige erscheint ein roter Pfeil, der ständig sinkt. Ein eindringlicher Rhythmus ertönt, wenn die Spielzeit fast abgelaufen ist. Erreicht der rote Pfeil den Tiefpunkt, ist die Hölle los, und der ganze Bildschirm wird vom Bösen überflutet.

Das Tarot: An jedem Tag und in jeder Nacht öffnet sich das Gesicht in der Bildschirmmitte und offenbart eine Tarot-Karte. Ein spezieller Kristall fliegt heraus und landet, der entweder vom Guten oder vom Bösen geschickt wurde. Wenn Sie den Kristall berühren, bevor der Wurm ihn aus dem Bildschirm herausdrückt, erhalten Sie besondere Kräfte, die gut, schlecht oder beides sein können. Sie müssen die Karten lesen und verstehen, um zu wissen, welche Kraft im Kristall enthalten ist und ob er gesendet wurde, um Ihnen zu helfen oder Sie zu behindern. Sieg oder Niederlage: Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie das schwerste Sternbild des Schützen erfolgreich beenden. Sie haben das Spiel verloren, wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben.

STARTEN

Betrachten Sie die Demonstrationssequenz, um sich mit dem Aussehen der Pforten, dem Wachstum, den Sporen, den Wächtern usw. vertraut zu machen. Starten Sie mit der Standard-Mischung im Sternbild des Skorpions, dem leichtesten Tierkreiszeichen (wo sich der Pfeil zu Anfang befindet). Wählen Sie irgendeinen Stern auf der Karte.

Auf dem Spielbildschirm müssen Sie sich auf Ihre Prioritäten konzentrieren: gute Sporen aufzuheben und auf dem Wachstum des Guten nahe den Pforten des Bösen abzusetzen. Feuern Sie eine Schneise durch das böse Wachstum, damit das gute Wachstum die Pforten des Bösen überwachsen kann. Zerstören Sie alle Sporen des Bösen bereits bei ihrem Erscheinen.

Lernen Sie während des Spielverlaufs die Bedeutungen der Tarot-Karten und bekämpfen Sie die Wächter, die zunehmend gefährlicher werden.

NÜTZLICHE TASTEN

P	Pause. Schalter zum Neustarten eines Spiels.
LEERTASTE	Unter Einbuße eines Lebens den Spielbildschirm verlassen und zum Konstellationsbildschirm zurückkehren.
ESC	Spiel neu starten.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir versuchen ständig, die Qualität unserer Produkte zu verbessern, und haben deshalb hohe Standards für die Qualitätskontrolle entwickelt, um Ihnen dieses Produkt anbieten zu können. Deshalb ist es unwahrscheinlich, daß das Produkt selber fehlerhaft ist, sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden haben. Wir empfehlen Ihnen, zuerst Ihren Computer auszuschalten und die Ladeanweisungen sorgfältig zu wiederholen, wobei Sie überprüfen sollten, ob Sie die richtigen Anweisungen für Ihren Computer und die Software benutzen. Haben Sie weiterhin Probleme, sollten Sie im Computer-Handbuch nachschlagen oder Ihren Software-Händler um Rat fragen. Konnten die Schwierigkeiten jedoch nicht behoben werden und haben Sie die Hardware nach allen möglichen Fehlern überprüft, empfehlen wir Ihnen, das Spiel beim Verkäufer zu beanstanden.

KUNDENBERATUNG
"CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT"
[UK] 0734 310003

ACTIVISION UK LTD
BLAKE HOUSE
MANOR FARM ROAD
READING RG2 0JN

© Electric Dreams Software 1989
© Computerspiel Binary Vision 1989

Design:	Paul Norris und Rupert Bowater von Binary Vision Ltd.
Grafiken:	Neil Strudwick
Amiga Sound fx & Musik:	Richard Joseph
ST-Sound fx & Musik:	Wally Beben
Programmierung:	Paul Norris
Herstellung:	Software Studios
Besonderer Dank an:	Jonathan Strudwick, Rob Shepherd, Electronic Pencil Company, Richard Leinfellner, Hanna Bacon und J.P. Gibbons.

Paul Norris &
Rupert Bowater
OF Binary Vision